

DESAIN INOVASI PEMBELAJARAN ABAD 21 PADA MATA PELAJARAN PKn

Diana Nur Khasanah¹⁾ *, R. Samidi, M.Pd²⁾, Endang Kusmijatun, S.Pd³⁾

¹(mahasiswa) Bidang Studi PPKn, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²(DPL) Bidang Studi PPKN, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²(GP) Bidang Studi PPKN, Guru PPKN, SMP Negeri 2 Tarub. Jalan Anggrek 5 No. 5 Bulakwaru, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, 523121 Indonesia,

*E-mail: diana.nurkhasanah@gmail.com, Telp: +6287711674449

Abstrak

Minat belajar merupakan modal awal untuk peserta didik mau belajar. Guru sebagai fasilitator dapat mendukung proses pembelajaran dengan menyiapkan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik. Adapun latar belakang masalah yang menyebabkan rendahnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran PKn di SMP Negeri 2 Tarub adalah 1) Penyampaian materi kurang menarik dan tidak menyenangkan (guru hanya menggunakan satu media pembelajaran, yaitu buku paket). 2) guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. 3) Peserta didik merasa bosan mengikuti pembelajaran Pkn, metode yang selalu dilakukan guru adalah ceramah dan penugasan menyalin dari buku teks. Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan tersebut guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus menggunakan metode, media inovatif pembelajaran yang sesuai abad 21 dengan menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif dengan bantuan alat peraga dan media pembelajaran berbasis TPACK (*Technological Pedagogik and Content Knowledge*) seperti quizizz, wordwall sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran pada abad 21. Respon peserta didik melalui google form terhadap desain inovasi pembelajaran siklus 1 terbimbing sebanyak 88 % peserta didik menyukai kegaitan pembelajaran dengan mengkaitkan budaya yang ada didaerah dengan menggunakan media gambar, dan vidio melalui PPT. pada siklus 2 terbimbing sebanyak 70% peserta didik menyukai LKPD yang beragam, dan pada siklus 1 mandiri peserta didik sebanyak 91% menyukai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan quizizz.

Kata kunci: Desain Inovasi Pembelajaran, Minat peserta didik, Pembelajaran Inovatif.

INNOVATION DESIGN FOR 21ST CENTURY LEARNING IN THE SUBJECT OF Civics

Abstract

Interest in learning is the initial capital for students who want to learn. Teachers as facilitators can support the learning process by preparing learning that is in favor of students. The background of the problem that causes low student interest in the Civics learning process at SMP Negeri 2 Tarub is 1) The delivery of material is less interesting and unpleasant (the teacher only uses one learning media, namely textbooks). 2) teachers have not used innovative and creative learning media. 3) Students feel bored taking part in Civics learning, the method that teachers always use is lectures and copying assignments from textbooks. Therefore, to overcome this problem, teachers as facilitators in the learning process must use innovative learning methods and media that are appropriate for the 21st century by implementing various innovative learning models with the help of teaching aids and learning media based on TPACK (Technological Pedagogy and Content Knowledge) such as quizizz, wordwall. in accordance with the needs and characteristics of learning in the 21st century. Students' responses via Google Form to the guided learning innovation design for cycle 1 were 88% of students liked the learning activity by linking local culture using image and video media via PPT. in the guided cycle 2, 70% of students liked a variety of LKPD, and in the independent cycle 1, 91% of students liked learning activities using quizizz.

Keywords: Learning Innovation Design, Student Interest, Innovative Learning.

1. PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan modal awal untuk peserta didik mau belajar. Guru sebagai fasilitator dapat mendukung proses pembelajaran dengan menyiapkan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik. Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa, jika seseorang mempunyai minat belajar yang tinggi maka akan dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik sehingga menghasilkan hasil yang terbaik juga dalam proses belajarnya (Rina Dwi,2022).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan asesmen non kognitif yang dilakukan pada kegiatan PPL 2 di Sekolah mitra SMP Negeri 2 Tarub kelas 7B adalah rendahnya minat peserta didik pada pembelajaran PKn. Rendahnya minat peserta didik terlihat dari peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, mengobrol dan bergurau dengan teman teman sebangku, izin keluar kelas saat proses pembelajaran dengan berbagai alasan. Selain itu, jam pembelajaran Pkn di jam terakhir dapat mempengaruhi fokus peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Adapun latar belakang masalah yang menyebabkan rendahnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran PKn adalah 1) Penyampaian materi kurang menarik dan tidak menyenangkan (guru hanya menggunakan satu media pembelajaran, yaitu buku paket). 2) guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. 3) Peserta didik merasa bosan mengikuti pembelajaran Pkn, metode yang selalu dilakukan guru adalah ceramah dan penugasan menyalin dari buku teks.

Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan tersebut guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus menggunakan metode, media inovatif pembelajaran yang sesuai abad 21 dengan menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif dengan bantuan alat peraga dan media pembelajaran berbasis TPACK (*Technological Pedagogik and Content Knowledge*) seperti quizizz, wordwall sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran pada abad 21.

Praktik pembelajaran dengan menggunakan desain inovasi pembelajaran abad 21 pada mata pelajaran Pkn penting untuk saya bagikan agar dapat menjadi referensi atau inspirasi bagi rekan guru lainnya yang mengalami permasalahan yang sama selain itu praktik pembelajaran yang sudah saya lakukan ini dapat terus memotivasi saya untuk mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif,

2. METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices*

Pelaksanaan *Best practices* dilaksanakan pada kegiatan PPL 2 di SMP Negeri 2 Tarub pada siklus 1 terbimbing tanggal 29 Februari 2024, siklus 2 terbimbing tanggal 7 Maret 2024 dan siklus 1 mandiri tanggal 14 maret 2024 bertempat di SMP Negeri 2 Tarub.

Target/Subjek *best practices*

Target / subyek pelaksanaan best practice ini adalah peserta didik kelas VII B Semester 2 di SMP Negeri 2 Tarub sebanyak 32 siswa.

Prosedur

Beberapa langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan *best practices* antara lain 1) Melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. 2) melakukan asesmen awal dan asesmen kognitif untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik. Tantangan yang dihadapi: Setelah dilakukan identifikasi masalah melalui observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan melakukan asesmen kognitif dan non kognitif pada peserta didik, maka beberapa tantangan yang muncul yaitu: 1) kegiatan

pembelajaran guru kurang berinovasi, guru kurang berinovasi untuk menerapkan model, metode dan media pembelajaran yang inovatif. 2) minat peserta didik terhadap pembelajaran Pkn rendah. 3) Sarana dan prasarana kurang memadai untuk proses pembelajaran inovatif (LCD hanya tersedia 2 (dua) buah). 4) Guru kesulitan menentukan model, metode dan media yang tepat sesuai materi pembelajaran. 5) pemanfaatan TPACK dalam pembelajaran masih rendah. Berdasarkan tantangan yang dihadapi tersebut, berikut langkah-langkah yang dapat guru lakukan: 1) Terkait dengan media: guru harus dapat menggunakan media berbasis TPACK melalui berbagai aplikasi pembelajaran seperti wordwall, quizizz, dan menggunakan teks multimoda dalam power poin (teks,gambar,vidio). 2) Mendesain inovasi pembelajaran sesuai abad 21 yang berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan Bab V yaitu menghargai lingkungan dan budaya lokal. Siklus 1 terbimbing menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) dengan pendekatan CRT (*culturally relevant teaching*). Siklus 2 terbimbing, pada siklus 2 terbimbing menggunakan model pembelajaran pembelajaran PjBL (*project based learning*) dengan pendekatan TaRL (*Teaching at the Right Level*) dan pada siklus 3 Mandiri menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Selanjutnya 3) Guru menyiapkan instrumen penilaian berupa penilaian pengetahuan, penilaian sikap, dan penilaian keterampilan (praktikum dan presentasi) selama proses pembelajaran, memberikan refleksi melalui google drive mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan dosen dan guru pamong selaku pembimbing dalam melaksanakan kegiatan praktik mengajar PPL 2, peserta didik selaku subyek dalam kegiatan pembelajaran pada siklus PPL 2, dan rekan mahasiswa PPG Prajabatan di SMP Negeri 2 Tarub yang memberikan dukungan dan memberi masukan dalam menyusun rencana kegiatan pada kegiatan PPL 2.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus 1 terbimbing menggunakan model pembelajaran PBL (*problem based learning*) dengan pendekatan CRT (*culturally relevant teaching*). Pemilihan model pembelajaran harus tepat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari “menghargai lingkungan dan budaya lokal dengan sub materi mengenal lingkungan sekitar dan menghargai budaya lokal” dengan muatan materi tentang budaya maka pendekatan yang digunakan adalah CRT (*culturally relevant teaching*) dengan tujuan pembelajarannya adalah peserta didik mampu mengenal lingkungan sekitar dan mampu menunjukkan kebudayaan lokal yang ada disekitar. Pendekatan CRT tepat digunakan pada sub materi ini agar materi yang tersampaikan sesuai dengan budaya lokal peserta didik. Pada bagian Projeck peserta didik diharapkan dapat menampilkan satu budaya daerahnya. Langkah-langkah yang dilakukan guru pada siklus ini adalah sebagai berikut: 1) Tahap pendahuluan: guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar (menyapa peserta didik, dan merefleksi perasaan setelah melakukan *mindfulness*) selanjutnya guru mengajukan pertanyaan pemantik dengan muatan budaya, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 2) Tahap Orientasi: guru menyajikan materi *Power Point Presentation* yang berkaitan dengan lingkungan dan budaya lokal masyarakat tegal, kemudian guru mengemukakan pertanyaan esensial yang bersifat eksplorasi pengetahuan yang telah di miliki peserta didik berdasarkan pengalaman belajarnya yang nantinya akan bermuara pada penugasan peserta didik melakukan suatu aktivitas “perhatikan dan ingat apa hal penting atau yang terlihat menarik didaerah sekitar tempat tinggal kalian? Seperti situs, tradisi, permainan tradisional maupun kesenian

tradisional?” kemudian guru mengorganisir peserta didik kedalam kelompok-kelompok heterogen (5-6) orang. 3) Tahap Inti: guru mendesain perencanaan, guru memfasilitasi setiap kelompok untuk menentukan ketua dan sekretaris secara demokratis, dan mendeskripsikan tugas masing-masing setiap anggota kelompok, guru dan peserta didik membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek. Selanjutnya guru menerapkan diferensiasi Konten, berupa: Setiap peserta didik diberikan pilihan untuk memilih salah satu wacana yang diberikan pendidik untuk berdiskusi bersama. guru membagikan LKPD yang berisi tugas proyek, guru memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, guru menerapkan *diferensiasi produk* berupa: Setiap peserta didik diberikan pilihan untuk memilih hasil proyek berupa artikel yang dicetak, desain grafis/mapping, atau cerita dalam bentuk presentasi didepan kelas. Menguji hasil-guru melakukan penilaian selama monitoring mengacu pada rubrik penilaian, peserta didik berdiskusi tentang proyek dan terakhir peserta didik mempersiapkan bahan dan materi untuk presentasi guru memberikan bimbingan dan evaluasi selama presentasi proyek masing-masing kelompok dan kelompok lain diminta menanggapi hasil proyek yang telah dipresentasikan. 4) Tahap Penutup: guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja peserta didik, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi, guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dan umpan balik, guru menutup pembelajaran.

Pada siklus 2 terbimbing menggunakan model pembelajaran pembelajaran PjBL (*project based learning*) dengan pendekatan TaRL (*Teaching at the Right Level*) dengan sub materi “Menghargai Makanan Tradisional, Produk dan Jasa Lokal” Langkah-langkah yang dilakukan guru pada siklus ini adalah sebagai berikut: Tahap 1) Mengamati, guru menyampaikan topik tentang “Menghargai Makanan Tradisional, Produk dan Jasa Lokal” Melalui media power point. Peserta didik mendengarkan materi tentang Makanan Tradisional, Produk dan Jasa Lokal yang ada di Indonesia melalui berbagai media antar lain gambar, dan video yang sudah disiapkan guru. (*literasi digital ICT/TPACK*). Guru menstimulasi peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik / umpan balik dari materi yang dipaparkan oleh guru (*Critical Thinking*). Tahap 2: Menyusun Proyek: Mengumpulkan Informasi, guru membagi peserta didik berdasarkan pada tingkat pemahaman awal menjadi (5-6) kelompok dalam setiap kelompok terdiri dari peserta didik dengan tingkat pemahaman yang berbeda yaitu (*sangat mahir, mahir dan perlu bimbingan*). Peserta didik menyimak informasi dari guru mengenai tugas yang diberikan, kemudian Guru membagikan LKPD 2 dan peserta didik membagi tugas dalam kelompok (*Collaboration & Creativity*). Tahap 3: Menyusun Hasil Diskusi, peserta didik secara berkelompok menyusun pembagian tugas masing-masing anggota dan mulai mengerjakan tugas project yang sudah tersedia di LKPD 2. Tahap 4: Memonitor Keaktifan dan Perkembangandalam Diskusi, Peserta didik secara berkelompok mengisi tugas LKPD 2 sesuai dengan bagian masing-masing, peserta didik melaksanakan setiap tahapan sesuai rencana dan guru memantau perkembangan peserta didik dalam mengerjakan tugas. Tahap 5: menguji Hasil, guru melakukan penilaian selama monitoring mengacu pada rubrik penilaian, peserta didik membahas dan melengkapi kembali hasil diskusi kelompoknya kemudian guru mengecek kesiapan setiap kelompok untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya. Tahap 6: Evaluasi Pengalaman belajar; setelah semua kelompok siap untuk presentasi guru memanggil / menyebut salah satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, kritik, saran atau dukungan pendapat selanjutnya guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil diskusi dan guru memberikan penegasan bersama peserta didik atas

prestasi yang dilakukan. Penutup: Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran hari ini.

Pada siklus 3 Mandiri menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Media yang digunakan antara lain power poin, video, gambar, aplikasi Wordwall dan Quizizz. Langkah-langkah yang dipersiapkan pada siklus ini sebagai berikut: Tahap 1) Presentasi kelas hal yang dilakukan guru menstimulus peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk merancang berpikir kritis peserta didik, kemudian guru memberikan pengantar singkat tentang materi pembelajaran “Makanan tradisional, minuman tradisional dan produk dan jasa lokal” berupa presentasi materi dengan media power poin. Tahap 2 Tim atau kelompok: guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang terdiri dari 5 orang, Guru memberikan Ice Breaking untuk setiap kelompok. Guru menyampaikan ketentuan penugasan: a) setiap kelompok akan dikirim link untuk masuk ke aplikasi Quizizz. b) setiap kelompok harus menjawab pertanyaan kuis tersebut, c) setiap kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor atau nilai dan guru akan menampilkan hasil turnamen secara realtime. Guru memberikan penghargaan (Reward) menjadi tiga tingkat yaitu: *super Tim* (tim istimewa) diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata lebih besar dari kelompok lainnya, *great team* (Tim hebat) diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata terbaik kedua. *good Team* (Tim baik) diberikan kepada kelompok dengan skor rata-rata terbaik ketiga. Tahap 3: Game dan Turnamen: guru meminta peserta didik duduk sesuai dengan kelompoknya (*Diferensiasi Lingkungan*), guru menggunakan aplikasi “quiziz” untuk setiap kelompok berkompetisi. Setiap kelompok mengerjakan kuis yang sudah ada diaplikasi dengan cepat, tepat dan benar (aplikasi kuis “quiziz”) dan selanjutnya guru mengawasi jalannya kompetisi dan memberikan stimulus tim yang paling unggul. Tahap 4: Rekognisi Tim: guru Bersama siswa melihat skor di papan kompetisi, guru memberikan penghargaan atau reward terhadap skor tertinggi setiap kelompok, selanjutnya guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.

Hasil dan refleksi: Hasil dari desain inovasi pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1 terbimbing, siklus 2 terbimbing dan siklus 1 mandiri membuahkan hasil yang efektif, hal ini dapat diukur dari hasil observasi saat kegiatan pembelajaran, seperti minat dan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif walaupun dijam terakhir, tingkat pemahaman materi juga meningkat hal ini dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran dan keikutsertaan peserta didik dalam menyelesaikan LKPD. Respon peserta didik melalui google form terhadap desain inovasi pembelajaran sebanyak 87% mereka menyukai kegiatan pembelajaran Pkn yang tidak hanya mencatat materi dari buku paket. Pada siklus 1 terbimbing sebanyak 88 % peserta didik menyukai kegiatan pembelajaran PjBL dengan mengkaitkan budaya yang ada di daerah dengan menggunakan media gambar, dan video melalui PPT. pada siklus 2 terbimbing sebanyak 70% peserta didik menyukai LKPD yang beragam, dan pada siklus 1 mandiri peserta didik sebanyak 91% menyukai kegiatan pembelajaran TGT dengan menggunakan quizizz. Selain itu saat proses pembelajaran pada siklus 1 mandiri peserta didik mulai aktif dan berani bertanya dan merespon secara aktif ketika guru memberikan pertanyaan.

Refleksi: Penerapan pembelajaran pada siklus 1 terbimbing, siklus 2 terbimbing dan siklus 1 mandiri mendapatkan respon yang positif dari guru kelas dan rekan sejawat dan peserta didik kelas 7B. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi dalam desain pembelajaran PKn diharapkan dapat menginspirasi rekan sejawat pada kegiatan PPL 2 untuk menggunakan model dan pembelajaran yang inovatif. Peserta didik juga merasa pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Kegiatan pembelajaran yang

inovatif sudah cukup baik dan berhasil memberikan pandangan dan pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik, sehingga diharapkan kedepan pembelajaran seperti ini akan terus dilakukan dalam proses pembelajaran sesuai dengan teknologi yang sedang tren saat ini sehingga memunculkan pembelajaran yang sesuai dengan abad 21.

4. SIMPULAN

Sebagai calon guru profesional yang dituntut untuk memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru profesional. Sebagai guru harus mampu dan melek teknologi serta mampu menggunakan dan memanfaatkan TPACK dalam merancang pembelajaran. Ada beberapa Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seorang peserta didik, Pengalaman ini memberikan pemahaman bahwa keberhasilan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai fasilitator dengan menggunakan media, modul pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan jaman. Penerapan desain inovasi ini dapat digunakan sebagai referensi selanjutnya untuk pembelajaran maupun penulisan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

Febriyanti, Chatarina dan Seruni. *“Peran Minat dan Interaksi Siswa dengan Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”*. Jurnal Formatif, Vol. 4, No. 3. 2014.

Marleni, Lusi. *“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang”*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1, No. 1. 2016.

Rina Dwi, Arusman. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan belajar peserta didik. Jurnal Riset & pengabdian masyarakat. Vol.2 No. 2 133-139 Universitas Islam Negeri Ar-raniry banda Aceh.

Baeduriyah. (2020). Penerapan Problem Based Learning Berbasis TPACK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 3 Mataram pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia. PPG Daljab Angkatan 2 Pendidikan Kimia Universitas Mataram.

Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Basicedu, 6(4), 60-70